

ASCENSION™

Instrukcja

Ultra•PRO
ENTERTAINMENT

rebel

STONEBLADE
ENTERTAINMENT

ASCENSION™

Witaj w świecie Vigil!

Przez tysiąclecia odizolowane królestwo Vigil nie było narażone na niebezpieczeństwo ze strony innych krain. Teraz, gdy bariera między wymiarami się rozpada, z zaświatów przedziera się Samael, wcielenie upadłego boga, z armią potworów. Jesteście legendarnymi wojownikami zdolnymi stawić czoła temu zagrożeniu i ochronić Vigil przed zagładą. Nie możecie jednak działać sami. Musicie rekrutować silnych bohaterów, którzy staną u boku każdego z Was, i gromadzić potężne konstrukty, które wykorzystacie w walce.

Ten, kto wykaże się największym honorem, zostanie okrzyknięty wiekustym mistrzem, a potem poprowadzi swoją armię przeciw Samaelowi i ocali świat!

Wprowadzenie

Ascension to gra rywalizacyjna, w której każdy z graczy stara się zdobyć jak najwięcej punktów honoru i zbudować armię, która zdoła pokonać Wcielenie Upadłego i hordy jego potworów. Gracz zaczyna z niewielką grupą niewyszkolonych, ale wiernych uczniów i zbrojnych band, jednak w trakcie rozgrywki pozyska silnych bohaterów i potężne konstrukty, dzięki którym będzie mieć większe szanse na pokonanie zła i zwycięstwo.

Ascension to gra karciana wykorzystująca mechanikę budowania talii. Każdy z graczy rozpoczyna grę z taką samą talią startową, ale w trakcie rozgrywki będzie ją modyfikować i rozbudowywać, zdobywając silniejsze karty. W swojej turze gracz używa kart zapewniających zasoby, aby pozyskiwać nowe karty bohaterów i konstruktyw, które wzmocnią jego talię, a także pokonywać potwory i zdobywać nagrody. Na koniec rozgrywki gracz, który dzięki pozyskanym kartom i pokonanym potworom zdobył najwięcej punktów honoru, zostaje zwycięzcą!

Dziesięć lat doskonalenia systemu, miliony graczy i kilkanaście dodatków – to wszystko sprawia, że w *Ascension* można grać na przeróżne sposoby. *Ascension: Edycja jubileuszowa – 10. rocznica* to doskonały punkt wyjścia, aby zapoznać się z rozgrywką. Każdy zestaw *Ascension* jest niezależną grą z wyjątkowymi mechanikami. Dzięki nim klasyczna gra z budowaniem talii dostarcza graczom zupełnie nowych wrażeń. Więcej informacji o świecie *Ascension* można znaleźć na stronie: stoneblade.com.

Elementy

- 100 kart talii głównej z czarnym obramowaniem,
- 41 „zawsze dostępnych” kart ze srebrnym obramowaniem (20 kart mistyków, 20 kart ciężkiej piechoty i 1 karta kultysty),
- 40 kart „startowych” z białym obramowaniem (4 talie startowe zawierające po 8 kart uczniów i 2 karty zbrojnej bandy),
- 50 znaczników honoru (25 dużych czerwonych znaczników i 25 małych przezroczystych znaczników),
- plansza.

Ułożenie elementów gry



talía główna

talía startowa
(5 kart)

talía gracza
(10 kart: 8 kart uczniów i 2 karty zbrojnej bandy)

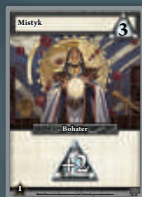
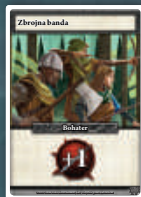
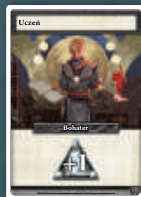
talía startowa
(pozostałe 5 kart)

Przygotowanie do gry

Ascension: Edycja jubileuszowa – 10. rocznica to gra dla od 1 do 4 graczy. Dodatki do gry *Ascension™* pozwalają zwiększyć liczbę graczy do 6. Poniżej przedstawione są zasady rozgrywki wieloosobowej. Zasady rozgrywki 1-osobowej znajdują się na stronie 14.

Każdy z graczy otrzymuje taką samą talię startową, zawierającą 10 kart z białym obramowaniem: 8 kart uczniów i 2 karty zbrojnej bandy. Te karty stanowią załączek talii gracza. W trakcie rozgrywki każdy z graczy będzie rozbudowywać i modyfikować swoją talię.

Na początku rozgrywki każdy z graczy tasuje swoją talię, dobiera z niej 5 kart na rękę, a pozostałe 5 zostawia zakryte w talii.




Karty ze srebrnym obramowaniem (karty ciężkiej piechoty, mistrzów i 1 karta kultysty) należy posortować w oddzielne odkryte stopy i umieścić na wyznaczonych polach na planszy. To „zawsze dostępne” karty, które gracze mogą w swoich turach pozyskiwać albo pokonywać, wydając wymagane zasoby.

Należy potasować razem wszystkie karty z czarnym obramowaniem i utworzyć talię główną, którą kładzie się zakrytą na wyznaczonym polu na planszy. Należy dobrać z wierzchu talii głównej 6 kart i wyłożyć je odkryte na odpowiednich polach na planszy. Jest to rząd centralny. Gracze mogą w swoich turach pozyskiwać albo pokonywać znajdujące się w nim karty.

Należy przygotować znaczniki honoru o łącznej wartości 30 punktów honoru na gracza i umieścić je na wyznaczonym polu na planszy. Jest to pula honoru. Duże czerwone znaczniki są warte 5 punktów honoru, a małe przezroczyste znaczniki – 1 punkt honoru. Należy w losowy sposób wyznaczyć pierwszego gracza. Zaczynając od niego, gracze będą rozgrywać swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Liczba graczy	2	3	4
Łączna wartość znaczników honoru	60 ★	90 ★	120 ★

Karty bohaterów

Bohaterowie to sprzymierzeńcy, których gracze rekrutują, aby pomagali im w walce o ocalenie królestwa Vigil. Gracze mogą wydawać runy , aby pozyskiwać nowych bohaterów z rządu centralnego i w ten sposób ulepszać swoje talie.

nazwa

Asceta Wiecznego Oka



koszt

Pokazuje, ile run gracz musi wydać, aby pozyskać kartę.

frakcja

W grze występują 4 frakcje:

- **Oświeceni**
- **Czyciele Życia**
- **Mechana**
- **Słudzy Otchłani**

Oświeceni • bohater

efekt

Opisuje działanie karty, gdy zostaje zagrana albo gdy jest w grze.

honor

Pokazuje, ile punktów honoru jest warta karta.

3

tekst fabularny

Nie wpływa na rozgrywkę.


Rzekł Dhartha: „Poświęć się Oku i zobacz wszystko, co wszechświat ma do zaoferowania”.

liczba kart i symbol zestawu

Liczba ● oznacza liczbę kart w talii głównej.

W swojej turze gracz może zagrać dowolną liczbę kart bohaterów z ręki. Gdy gracz zagra kartę bohatera, rozpatruje efekt wskazany na tej karcie. Zagrane karty bohaterów pozostają przed graczem do końca jego tury. Na koniec tury gracz odkłada je na swój stos kart odrzuconych.

Karty konstruktów

Konstrukty to bronie, magiczne obiekty i fantastyczne urządzenia, które gracze gromadzą, aby wykorzystywać je w walce o Vigil. Gracze mogą wydawać runy , aby pozyskiwać nowe konstrukty z rządu centralnego i w ten sposób ulepszać swoje talie.

nazwa

Muramasa

7

koszt

Pokazuje, ile run gracz musi wydać, aby pozyskać kartę.

frakcja

W grze występują 4 frakcje:

- Oświeceni
- Czyciele Życia
- Mechana
- Słudzy Otchłani

Słudzy Otchłani • konstrukt

efekt

Opisuje działanie karty, gdy zostaje zagrana albo gdy jest w grze.

honor

Pokazuje, ile punktów honoru jest warta karta.

Raz na turę otrzymujesz 3.

tekst fabularny

Nie wpływa na rozgrywkę.


Ostatni z jej mieczy nosi jej imię.

liczba kart i symbol zestawu

Liczba • oznacza liczbę kart w talii głównej.

W swojej turze gracz może zagrać dowolną liczbę kart konstruktów z ręki. Po zagranie kart konstruktów gracz zachowuje je przed sobą i korzysta z ich efektów. Na koniec tury nie odkłada ich na stos kart odrzuconych. Te karty pomagają graczowi w każdej kolejnej turze! Niektóre efekty kart potworów mogą jednak zniszczyć karty konstruktów. Gdy karta konstruktu zostanie zniszczona, gracz natychmiast ją odkłada na swój stos kart odrzuconych. Niektóre karty odwołują się do kontrolowania konstruktów. Gracz kontroluje konstrukt, gdy jest on w grze, tzn. znajduje się przed graczem. Jeśli konstrukt znajduje się na ręce gracza, w jego talii albo stosie kart odrzuconych, gracz go nie kontroluje.

Karty potworów

Potwory to siły zła, które próbują przedrzeć się do świata Vigil i go zniszczyć. Gracze mogą wydawać punkty siły , aby pokonywać potwory z rządu centralnego i w ten sposób odsyłać je do otchłani i zdobywać nagrody.

nazwa

Tyran ziemi

6

koszt


Pokazuje, ile punktów siły gracz musi wydać, aby pokonać kartę.

nagroda

Opisuje działanie potwora, gdy zostaje pokonany.

Potwór

rodzaj karty

Nagroda. Otrzymujesz .
Dobierz 2 karty.


*W podziemnych grotach kryje się nieograniczona siła,
skąpana w ogniu i śmierci.*

tekst fabularny

Nie wpływa na rozgrywkę.

liczba kart i symbol zestawu

Liczba • oznacza liczbę kart w talii głównej.

Nagrodą za pokonanie potwora mogą być punkty honoru  – gracz, który zdobędzie ich najwięcej, wygra grę. Gdy gracz otrzymuje punkty honoru za pokonanie potwora, bierze z puli honoru odpowiednią liczbę znaczników honoru i kładzie je przed sobą. Duże czerwone znaczniki są warte 5 punktów honoru, a małe przezroczyste znaczniki – 1 punkt honoru.

Rozgrywka

Tekst na niektórych kartach może być sprzeczny z zasadami opisanymi w tej instrukcji. W takiej sytuacji pierwszeństwo ma tekst na karcie.

Tura gracza

W swojej turze gracz może w dowolnej kolejności i dowolną liczbę razy wykonać następujące akcje:

- Zagrać karty, aby otrzymać runy (▲), punkty siły (●), punkty honoru (★) i inne efekty.
- Użyć kontrolowanego konstruktu, aby skorzystać z jego efektu.
- Pozyskać bohatera albo konstrukt – gracz opłaca koszt karty, a następnie kładzie ją na swoim stosie kart odrzuconych.
- Pokonać potwora, aby otrzymać punkty honoru i inne nagrody.

Potem gracz wykonuje następujące czynności, aby zakończyć swoją turę:



- Odkłada na swój stos kart odrzuconych wszystkie zagrane karty bohaterów i wszystkie karty, które zostały mu na ręce.
- Dobiera 5 kart ze swojej talii – to jego ręka na następną turę.

Gdy talia gracza jest pusta, a gracz ma dobrać kartę (albo odkryć kartę ze swojej talii), tasuje swój stos kart odrzuconych i tworzy nową talię. Za każdym razem, gdy gracz tasuje karty, te karty, które pozyskał, stają się częścią jego stale zmieniającej się talii. Karty bohaterów zagrane podczas tury należy odłożyć na stos kart odrzuconych dopiero na koniec tej tury. Oznacza to, że jeśli gracz musi w swojej turze potasować stos kart odrzuconych, nie tasuje kart, które zagrał w bieżącej turze.




Jeśli talia główna się wyczerpie, należy potasować stos otchlani i utworzyć nową talię. W stosie otchlani ani w nowej talii nie powinny się znajdować żadne karty uczniów, zbrojnych band, mistyków ani ciężkiej piechoty. Jeśli któreś z tych kart znalazły się tam przez pomyłkę, należy je wyjąć przed tasowaniem.

Zagrywanie kart z ręki



Aby zagrać kartę bohatera z ręki, należy umieścić ją odkrytą przed sobą, odczytać jej efekt i go rozpatrzyć. Jeśli karta wymaga dokonania wyboru, należy go dokonać w tej chwili. Teraz należy także sprawdzić warunki dodatkowych efektów.  i  zapewniane przez karty zachowuje się do końca tury i gracz może je w tym czasie wydawać. Zagrane karty bohaterów pozostają przed graczem do końca jego tury. Na koniec tury gracz odkłada je na swój stos kart odrzuconych.

Karty konstruktów zagrywa się w taki sam sposób jak karty bohaterów, ale pozostają w grze po zakończeniu tury. Efektów konstruktów można użyć, gdy karta zostaje zagrana, a potem można ich znowu używać w kolejnych turach.



Gdy gracz zagrywa z ręki Karczastą zaklinaczkę, otrzymuje  i dobiera kartę.

Pozyskiwanie kart z rzędu centralnego

Gracz może pozyskać kartę bohatera albo konstrukt z rzędu centralnego, wydając tyle run () , ile wskazuje koszt podany w prawym górnym rogu karty wewnątrz symbolu  .



W swojej turze gracz może pozyskać dowolną liczbę kart bohaterów lub konstruktów, w tym „zawsze dostępnych” kart mistyków i ciężkiej piechoty, jeśli tylko opłaci koszt (w runach) każdej karty, którą pozyskuje. Pozyskaną kartę odkłada na swój stos kart odrzuconych. Jeśli gracz pozyskał kartę z rzędu centralnego, należy natychmiast uzupełnić puste miejsce wierzchnią kartą z talii głównej (odkrytą), tak aby w rzędzie centralnym zawsze było dostępnych 6 kart.

Pozyskanie Kora Ferromanty kosztuje  .

Pokonywanie potworów

Gracz może pokonać potwora z rzędu centralnego, wydając tyle punktów siły (♣), ile wskazuje koszt podany w prawym górnym rogu karty wewnątrz symbolu ♣.

W swojej turze gracz może pokonać dowolną liczbę potworów, w tym „zawsze dostępnego” kultystę, jeśli tylko opłaci koszt (w punktach siły) każdej karty, którą pokonuje. Gracz odkłada kartę pokonanego potwora na stos otchłani i otrzymuje wskazaną nagrodę. Puste miejsce w rzędzie centralnym należy natychmiast uzupełnić wierzchnią kartą z talii głównej. Karta kultysty jest zawsze dostępna i nigdy nie odkłada się jej na stos otchłani. W 1 turze gracz może pokonać kultystę dowolną liczbę razy.



Pokonanie Tyrana ziemi kosztuje 6.

Otrzymywanie punktów honoru

Gdy gracz otrzymuje punkty honoru (★) za pokonanie potwora, bierze z puli honoru odpowiednią liczbę znaczników honoru i kładzie je przed sobą. Duże czerwone znaczniki są warte 5 punktów honoru, a małe przezroczyste znaczniki – 1 punkt honoru.

Pokonywanie potworów to nie jedyny sposób na otrzymywanie punktów honoru w trakcie rozgrywki. Mogą je zapewniać niektóre karty bohaterów i konstruktów, gdy są zagrywane albo gdy gracz spełnia określone warunki. Aby określić, ile punktów honoru zapewnia karta, należy sprawdzić liczbę wewnątrz symbolu honoru (★) w tekście tej karty. (Liczba w lewym dolnym rogu karty wskazuje, ile punktów honoru karta jest warta na koniec gry. Jeśli karta zapewnia punkty honoru w trakcie rozgrywki, jest to wskazane w jej tekście).

Usuwanie kart

Niektóre efekty kart pozwalają usuwać karty albo z rzędu centralnego, albo spośród kart, które gracz ma na ręce albo w stosie kart odrzuconych.

Gdy gracz ma usunąć kartę z rzędu centralnego, wybiera 1 ze znajdujących się tam kart i odkłada ją na stos otchłani. Następnie natychmiast uzupełnia puste miejsce odkrytą wierzchnią kartą z talii głównej. Usunięcie w ten sposób potwora z rzędu centralnego nie liczy się jako pokonanie go, więc gracz nie otrzymuje nagrody.

Gdy gracz ma usunąć kartę z ręki albo ze stosu kart odrzuconych, wybiera kartę zgodnie ze wskazaniem i odkłada ją na stos otchłani. Jeśli wybierze kartę ucznia albo zbrojnej bandy, odkłada ją do pudełka zamiast na stos otchłani. Jeśli wybierze kartę ciężkiej piechoty albo mistyka, odkłada ją na odpowiedni stos „zawsze dostępnych kart” zamiast na stos otchłani.



Otrzymujesz 2

Możesz usunąć 1 kartę ze swojej ręki albo ze swojego stosu kart odrzuconych.

Uwaga! Jeśli karta pozwala usunąć kartę z ręki, gracz nie może usunąć karty, którą już zagrał w bieżącej turze, ponieważ nie ma już tej karty na ręce.

Wskazówka. Usuwanie słabszych kart pozwoli częściej dobierać mocniejsze karty w trakcie rozgrywki. Warto usuwać karty uczniów i zbrojnych band, gdy tylko nadarzy się okazja!

Koniec tury gracza

Gdy gracz skończy zagrywać karty z ręki, pozyskiwać bohaterów i konstrukty oraz pokonywać potwory, odkłada na stos kart odrzuconych wszystkie karty, które zostały mu na ręce, i wszystkich bohaterów, których zagrał. Traci wszystkie niewydane  i .

Następnie dobiera 5 kart – to jego ręka na następną turę. Jeśli talia gracza jest pusta, a gracz ma dobrać więcej kart, tasuje swój stos kart odrzuconych i tworzy z nich nową talię.

Gdy gracz skończy turę, swoją turę rozgrywa następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Koniec gry

Gdy zostanie dobrany ostatni znacznik z puli honoru, gracze rozgrywają do końca bieżącą rundę, po czym rozgrywka dobiega końca (po rozegraniu tury przez ostatniego gracza w kolejności). Oznacza to, że w trakcie rozgrywki wszyscy gracze rozegrają po tyle samo tur. Gracze wciąż mogą otrzymywać punkty honoru, nawet gdy w puli honoru nie ma już znaczników. Należy wtedy użyć dodatkowych znaczników honoru odłożonych na początku rozgrywki do pudełka.

Oprócz znaczników honoru punkty honoru zapewniają także pozyskane karty. Liczba wewnątrz symbolu honoru (★) w lewym dolnym rogu karty wskazuje, ile punktów honoru karta jest warta na koniec gry.

*Słowa tego olierzyna sprawnioją, że lasy rana,
a kwiaty kwitną.*

4

© 2010 Wizards of the Coast. All rights reserved. WOTC and the WOTC logo are trademarks of Wizards of the Coast.

Na koniec gry każdy z graczy sumuje punkty honoru ze wszystkich swoich pozyskanych kart bohaterów i konstruktorów (na ręce, w talii, w stosie kart odrzuconych i konstruktorów w grze) i wszystkich znaczników honoru, które zgromadził w trakcie rozgrywki. Gracz, który zdobył najwięcej punktów honoru, wygrywa grę!

W razie remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który jako ostatni rozgrywał turę.

Słowniczek

Bohaterowie. Gdy gracz zagra z ręki kartę bohatera, natychmiast rozpatruje efekt tej karty.

Czczyciele Życia. Jedna z 4 głównych frakcji. Karty tej frakcji są zielone.

Honor (★). Punkty honoru pozwalają wyłonić zwycięzcę. Na koniec gry każdy z graczy sumuje punkty honoru ze swoich znaczników honoru i wszystkich pozyskanych kart. Gracz, który zdobył najwięcej punktów honoru, wygrywa grę.

Konstrukty. Zagrana z ręki karta konstruktów pozostaje w grze, nie odkłada się jej na stos kart odrzuconych. Gdy jest w grze, gracz może w każdej swojej turze korzystać z jej efektu.

Kontrola. Gracz kontroluje konstrukt, gdy jest on w grze, tzn. znajduje się przed nim, niezależnie od tego, w której turze gracz go zagrał. Gracz nie kontroluje konstruktów, jeśli ma go na ręce, w tali albo stosie kart odrzuconych.

Mechana. Jedna z 4 głównych frakcji. Karty tej frakcji są brązowe.

Nagroda. Gdy gracz pokona potwora, otrzymuje wskazaną nagrodę, zwykle w postaci punktów honoru (★).

Oświeceni. Jedna z 4 głównych frakcji. Karty tej frakcji są niebieskie.

Otchłani. Pole na planszy, na które odkłada się usunięte karty. Na stos otchłani odkłada się też karty pokonanych potworów z rzędu centralnego.

Potwory. Gracze mogą pokonywać potwory z rzędu centralnego, wydając punkty siły (🔴). Gdy gracz pokona potwora, odkłada kartę pokonanego potwora na stos otchłani i otrzymuje wskazaną na karcie nagrodę.

Runy (🔺). Runy to zasób, który można wydawać, aby pozyskiwać karty bohaterów i konstruktów.

Siła (🔴). Siła to zasób, który można wydawać, aby pokonywać potwory i w ten sposób zdobywać nagrody.

Śludzy Otchłani. Jedna z 4 głównych frakcji. Karty tej frakcji są fioletowe.

Usuń. Gdy karta zostaje usunięta, należy ją odłożyć na stos otchłani. Karty uczniów i zbrojnych band odkłada się do pudełka, a karty mistyków i ciężkiej piechoty na odpowiednie stosy zamiast na stos otchłani.

Zniszcz. Gdy karta zostaje zniszczona, gracz odkłada ją na swój stos kart odrzuconych. Ten efekt zwykle odnosi się do kart konstruktów w grze.



Wsparcie. To dodatkowy efekt niektórych kart, który się aktywuje, gdy zostanie zagrana karta bohatera tej samej frakcji.

Często zadawane pytania






Jaka jest kolejność czynności po pokonaniu potwora z rzędu centralnego?

Gdy pokonasz potwora z rzędu centralnego, najpierw odłóż kartę tego potwora na stos otchłani. Następnie uzupełnij puste miejsca w rzędzie centralnym wierzchnią kartą z talii głównej. Na koniec otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie pokonanego potwora.

Co się dzieje, gdy pokonam kultystę? Ile razy mogę go pokonać?

Karta kultysty przez całą rozgrywkę pozostaje w obszarze „zawsze dostępnych” kart. Nigdy się jej nie odkłada na stos otchłani. W swojej turze możesz go pokonać dowolną liczbę razy, jeśli tylko jesteś w stanie opłacić koszt w postaci punktów siły. Jeśli na przykład zgromadziłeś w turze , możesz pokonać kultystę do 4 razy, otrzymując za każdym razem .

Gdy pozyskuję kartę, muszę wydać wszystkie zasoby, czy mogę zachować nadwyżkę zasobów na później?

Zgromadzone runy () i punkty siły () możesz wydawać do końca swojej tury. Możesz wydać część zasobów, aby pozyskać albo pokonać kartę, a później w tej samej turze wydać zasoby, które Ci jeszcze zostały. Niewydane zasoby tracisz dopiero na koniec tury. Jeśli na przykład zagrałeś z ręki 2 karty mistyków, które zapewniają , możesz najpierw pozyskać kartę bohatera o koszcie , a później kolejną kartę bohatera o koszcie .

Gdy w puli honoru zabraknie znaczników, czy wciąż mogę otrzymywać punkty honoru?

Tak. Gdy wyczerpie się pula honoru, oznacza to, że gra za chwilę się skończy, wciąż jednak możesz zdobyć więcej punktów honoru! Gdy zostanie dobrany ostatni znacznik honoru, rozegrajcie do końca bieżącą rundę – innymi słowy, grajcie do momentu, aż turę rozegra ostatni gracz w kolejności. Wciąż możesz otrzymywać punkty honoru, nawet gdy w puli honoru nie ma już znaczników. Należy wtedy użyć dodatkowych znaczników honoru odłożonych na początku rozgrywki do pudełka.

Co się dzieje, gdy zostaną pozyskane wszystkie karty mistyków i ciężkiej piechoty? Czy można je jeszcze pozyskać w inny sposób?

Nie. Liczba dostępnych kart mistyków i ciężkiej piechoty jest ograniczona. Jeśli się skończą, nie można już ich pozyskiwać. Jeśli jednak karta mistyka albo ciężkiej piechoty zostanie usunięta, należy ją odłożyć z powrotem na odpowiedni stos zamiast na stos otchłani. Oznacza to, że znów będzie dostępna.

Często zadawane pytania

Co się dzieje, jeśli karta opuszcza rząd centralny, a w tym samym czasie należy rozpatrzyć inny efekt?

Za każdym razem, gdy karta opuści rząd centralny, należy natychmiast uzupełnić puste miejsce wierzchnią kartą z talii głównej. Zawsze, gdy gracz podejmuje decyzję albo gdy rozpatrywany jest efekt, rząd centralny powinien być pełny.

Czy mogę używać efektów „raz na turę” w turze innego gracza?

Nie. Efektów kontrolowanych konstruktów możesz używać tylko w swojej turze.

Czy muszę użyć efektów „raz na turę” swoich kart konstruktów w tym samym momencie, w którym spełnią ich warunki?

Nie. Jeśli spełniasz warunki wskazane na karcie konstruktów, możesz rozpatrzyć jej efekt w dowolnej chwili w swojej turze. Jeśli na przykład kontrolujesz *Wszzechwidzące Oko*, nie musisz dobierać karty na początku swojej tury.

Czy mogę zagrać kartę ucznia, aby otrzymać runę, a następnie usunąć tę kartę, używając *Nowicjusza Sług Otchłani* albo *Sędziego Czeluści*?

Nie. Karty bohaterów zagrane w bieżącej turze nie znajdują się już na Twojej ręce. Pozostają przed Tobą odkryte aż do końca tury, po czym odkładasz je na swój stos kart odrzuconych. Jeśli chcesz usunąć kartę z ręki, nie możesz jej zagrać i rozpatrzyć jej efektu.

Co się dzieje, jeśli mój przeciwnik pokona *Tyrana mórz*, a ja kontroluję tylko 1 konstrukt?

Możesz zachować ten konstrukt.

Co się dzieje z kartami uzyskanymi w ramach nagrody za pokonanie *Xerona, Księcia Kłamstw*? Czy zachowuję je na stałe? Czy przeciwnicy dobierają po nowej karcie?

Gracz, który pokonał *Xerona*, bierze po 1 losowej karcie z ręki każdego z przeciwników i dodaje te karty do swojej ręki. Od tej chwili do końca rozgrywki są to jego karty i może je zagrać w swojej turze. Gracze, którym zabrał karty, nie dobierają nowych kart.

Masz pytania na temat strategii i rozgrywki w Ascension™? Zastanawiasz się, co się stanie, gdy połączysz ten zestaw z innymi kartami i dodatkami? Więcej informacji znajdziesz w oficjalnym FAQ Ascension™ na stronie: www.stoneblade.com/faq.

Wariant solo

Poniżej przedstawione są zasady rozgrywki 1-osobowej.

- W puli honoru umieść znaczniki honoru o łącznej wartości 50 punktów.
- Wylóż 6 kart w rzędzie centralnym i rozgrywaj swoje tury jak w rozgrywce wieloosobowej.
- Za każdym razem, gdy karta opuści rząd centralny, przesun pozostałe karty w prawo, a następnie uzupełnij puste miejsce po lewej kartą z talii głównej.
- Po każdej Twojej turze turę rozgrywa przeciwnik – czarny charakter, Samael. Samael pozyskuje albo pokonuje 2 karty z rzędu centralnego znajdujące się najbardziej po prawej.
- Wszystkie karty pozyskane przez Samaela odkładaj na bok. Na koniec gry uwzględnisz je, licząc punkty honoru zdobyte przez Samaela.
- Wszystkie potwory pokonane przez Samaela odkładaj na stos otchłani. Samael otrzymuje wskazane nagrody w postaci punktów honoru. Wszystkie inne nagrody za pokonanie potworów ignoruj.
- Kontynuuj rozgrywanie tur na zmianę z Samaelem, aż zostanie dobrany ostatni znacznik z puli honoru. Na koniec tury, w której się to stanie, porównaj liczbę punktów honoru zdobytych przez Ciebie i przez Samaela. Jeśli zdobyłeś ich więcej, wygrywasz!

Twórcy

Autor *Ascension*[™]

Justin Gary

Projekt i opracowanie

Brian Kibler, Gary Arant, Rob Dougherty,
Ryan Sutherland, Jared Saramago,
Jason Zila, John Fiorillo, Ryan O'Connor,
Ian Estrin, Jeff Liu, Dave Baumgartner,
Steve Terry, Will Garner, Darwin Kastle,
Pete Baumgartner

Kierownicy projektu

Gary Arant, Mataio Wilson,
George Rockwell III

Dyrektor kreatywny

George Rockwell III

Projekt graficzny

Denver Miller III, Jessica Eyler

Ilustracje na kartach

Peter Klijn, Rod Mendez, Aaron Nakahara,
Jakub Rebelca, Kristen Maslanka

Opracowanie kreatywne

George Rockwell III, Justin Gary

PR

Bryan Hughes

Tłumaczenie

Agnieszka Chrzanowska

Redakcja

zespół Rebel



www.AscensionGame.com

©2020 Stone Blade Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone.